# GTR 2

## АВТОГОНКИ FIA GT




## СПРАВОЧНОЕ РУКОВОДСТВО

# ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий, красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет установленного врачом диагноза эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран. Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно проконсультируйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно наблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, непроизвольные движения или конвульсии, следует НЕМЕДЛЕННО прекратить игру и обратиться к врачу.

## МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ:

- Не садитесь слишком близко к экрану.
- Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.
- Играйте в хорошо освещенном помещении.
- Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10–15 минут.

# СОДЕРЖАНИЕ


НАЧАЛО ИГРЫ ........ 4
НАСТРОЙКИ ИГРЫ ........ 4
НАСТРОЙКИ УПРАВЛЕНИЯ ........ 5
ПОВТОРЫ ........ 7
ПРОФИЛИ ........ 8
ОДИНОЧНАЯ ИГРА ........ 8
ВЫБОР АВТОМОБИЛЯ И ТРАССЫ ........ 11
УРОВНИ СЛОЖНОСТИ (РЕЖИМЫ) ........ 12
ПОМОЩЬ ПРИ ВОЖДЕНИИ ........ 13
ИНФОРМАЦИЯ НА ДИСПЛЕЕ ........ 14
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА ........ 16
ПИТ-СТОПЫ ........ 18
ПРАВИЛА И РЕГЛАМЕНТ ........ 19
ОЧКИ ........ 19
ВЕСОВОЙ ГАНДИКАП ........ 20
ГЛОССАРИЙ ........ 22
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА ........ 24




## НАЧАЛО ИГРЫ

При первом запуске игры вам будет предложено ввести имя пилота. После ввода имени нажмите галочку, чтобы автоматически попасть в раздел настроек управления.

В главном меню вы можете изменить настройки управления, графики, звука, реализма и режима гонки. Кроме того, вы можете добавлять новые профили пилотов и просматривать их статус.

## НАСТРОЙКИ ИГРЫ



### ИГРА

Экран основных настроек игры. Здесь можно переключить вид, поменять используемые единицы измерения, настроить зеркала, выбрать тип дисплея и другое.

### РЕАЛИЗМ

Здесь можно включить помощь при вождении, а также настроить скорость смены погодных и прочих эффектов.

### ВИДЕО

Вы можете точно настроить качество графики в соответствии с возможностями собственного компьютера.

### ЗВУК

Вы можете настроить громкость различных звуковых эффектов по собственному вкусу.

### УПРАВЛЕНИЕ

Настройки устройства управления.

### ДРУГИЕ

Дополнительные настройки игры для опытных пользователей.

### СЕТЬ

Дополнительные настройки сетевой игры.

## НАСТРОЙКИ УПРАВЛЕНИЯ

Ниже приведены настройки управления по умолчанию. Их можно изменить в соответствующем разделе.

### ВОЖДЕНИЕ

| | |
|---|---|
| Газ | ***A*** |
| Тормоз | ***Z*** |
| Руль влево | ***,*** |
| Руль вправо | ***.*** |
| Переключение вверх | ***Левый Alt*** |
| Переключение вниз | ***Правый Alt*** |
| Сцепление | ***Q*** |
| Лимитатор скорости | ***L*** |
| Режим дисплея | ***Пробел*** |

### СЛУЖЕБНЫЕ НАСТРОЙКИ

| | |
|---|---|
| Запрос позиции (получить информацию о позиции на трассе от вашего инженера) | ***7*** |
| Запрос состояния (получить информацию о видимых повреждениях от вашего инженера) | ***8*** |
| Запрос на пит-стоп (запросить разрешение на заезд в боксы) | ***9*** |

***Совет:*** *если вы заедете на пит-стоп, не сделав предварительно запрос в боксы, вам, возможно, придется подождать несколько секунд, пока механики не будут готовы обслуживать вашу машину.*

| | |
|---|---|
| Выбрать пункт меню | ***Enter*** |
| Перемещение вверх по игровому меню | ***Стрелка вверх*** |
| Перемещение вниз по игровому меню | ***Стрелка вниз*** |
| Увеличить значение | ***R*** |
| Уменьшить значение | ***L*** |
| Фары | ***H*** |
| Сместить тормозной баланс вперед | ***[*** |
| Сместить тормозной баланс назад | ***]*** |



## ИГРА

| | |
|---|---|
| Включить автопилот | ***I*** |
| Имена пилотов | ***Tab*** |
| Вернуться на трассу | ***E*** |
| Быстрый повтор | ***R*** |
| Пауза | ***P*** |
| Ускорение времени | ***K*** |
| Переключение видов | ***Левый Shift*** |
| Посмотреть налево | ***V*** |
| Посмотреть направо | ***N*** |
| Посмотреть назад | ***B*** |

Включить обзор с помощью мыши, вернуть вид в центр и отцентровать TrackIR – выберите клавиши, которые будут активировать эти функции, щелкнув их названия в меню.

## РАЗНОЕ

| | |
|---|---|
| Включить зеркало | ***1*** |
| Включить дисплей | ***2*** |
| Включить MoTeC | ***3*** |
| Чат в реальном времени | ***C*** |

Выберите клавиши, которые будут активировать остальные функции, щелкнув их названия в меню.

| | |
|---|---|
| Помощь при вождении | ***Функциональные клавиши*** |
| Руление | ***F1*** |
| Торможение | ***F2*** |
| Стабилизация | ***F3*** |
| Возврат на траекторию | ***F4*** |
| Вкл. / Выкл. повреждения | ***F5*** |
| Автоматическая коробка передач | ***F6*** |
| Антипробуксовочная система | ***F7*** |
| Антиблокировочная система | ***F8*** |
| Автоматическое сцепление | ***F9*** |

## НАСТРОЙКИ УПРАВЛЕНИЯ МЫШЬЮ

Вы можете настроить следующие функции управления мышью:

### НАСТРОЙКИ РУЛЯ

| | |
|---|---|
| Газ | ***левая кнопка*** |
| Тормоз | ***правая кнопка*** |
| Переключение передач | ***колесо вверх/вниз*** |

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАСТРОЙКИ УПРАВЛЕНИЯ

С помощью дополнительных настроек вы можете убедиться в том, что управление настроено так, как вам удобно. Просто нажимайте клавиши, которые вы назначили командам газ, тормоз, руление или сцепление, и увидите, как изменяются соответствующие индикаторы. Вы также можете проверить настройки чувствительности и мертвой зоны. После того как вы закончите с этим, вы можете вернуться в главное меню, нажав соответствующую кнопку, или проверить настройки обратной связи, выбрав раздел ***Отдача***.

В GTR 2 для некоторых устройств заданы специальные настройки эффектов обратной связи. Выберите настройки из списка базовых и расширенных. Мы рекомендуем использовать базовые настройки, если вашего контроллера нет в списке.

Эффекты ***отдачи*** – определяют, какая информация о поведении машины будет передаваться через механизмы обратной связи вашего контроллера. Рекомендуется установить ***максимальное*** значение.

## ПОВТОРЫ



Вы можете настроить повторы в соответствующем разделе главного меню.

***Записывать лучший круг*** – если эта функция включена, игра автоматически будет сохранять ваш лучший круг на заданной трассе. Выключите ее, если хотите сэкономить место на диске.

***Точность повтора*** – чем выше точность, тем плавнее будут двигаться машины на повторе.

***Быстрый повтор*** – с помощью бегунка вы можете отрегулировать длительность быстрого повтора в секундах.



# ПРОФИЛИ

В GTR 2 у вас может быть несколько профилей пилота. Выберите раздел ***Профиль***, чтобы создать новый или выбрать уже имеющийся профиль.

Для каждого профиля сохраняются его статистика и рекорды. Чтобы просмотреть подробную историю профиля, выберите его и щелкните кнопку ***Статистика*** или ***Рекорды***.

***Внимание!*** *Если вы удалите профиль, исчезнут все достижения в карьере и все открытые трассы.*

# ОДИНОЧНАЯ ИГРА

## ШКОЛА ВОЖДЕНИЯ

Школа вождения поможет вам улучшить технику вождения и получить необходимую теоретическую подготовку. За идеальное выполнение заданий вы будете получать ***золотые шестеренки***, которые откроют вам доступ к дополнительным чемпионатам. Правильная техника вождения и хорошая теоретическая подготовка позволят вам показать лучшее время на круге и победить в гонках.

Школа вождения включает в себя 4 раздела: ***Теория***, ***Трассе***, ***FIA GT*** и ***Помощь***.

В теоретическом разделе вы найдете описание школы (см. «О школе вождения»), узнаете полезные секреты и получите базовые знания, необходимые для освоения гоночного искусства.

Работа на трассе включает в себя задания на отработку конкретных технических приемов. За их выполнение вы можете получить золотые шестеренки! Просто выберите упражнение и нажмите кнопку ***Старт***. В следующем окне вы можете выбрать пункт ***Пример***, чтобы увидеть, как выполняется каждое конкретное упражнение. Задание ***Тренировка*** предназначено для выполнения упражнения в тренировочном режиме без оценки. Задание ***Попытка*** – для того, чтобы выполнить упражнение и, в случае успеха, получить за это золотую шестеренку. Выполнив тренировочные задания, вы можете открыть дополнительные чемпионаты.

В разделе ***FIA GT*** вы можете узнать все о гоночных сериях и регламенте проведения соревнований, в том числе о порядке начисления очков, флаговой сигнализации и весовом гандикапе.

Наконец, последний раздел ознакомит вас с действием различных настроек, которые помогают управлять автомобилем во время игры. Вы узнаете, какие из них можно использовать на разных уровнях сложности и как с их помощью облегчить управление машиной.

## ПРАКТИКА

Вы можете попробовать проехать по любой трассе с различными настройками машины. Во время практики можно ознакомиться с трассой и проверить, как изменения в настройках влияют на скорость прохождения круга. Таким образом вы найдете оптимальные настройки и определите наилучшую траекторию прохождения поворотов для каждой трассы, что очень пригодится вам во время гонок. Кроме того, во время тренировок вы можете отработать прохождение пит-стопов.

После выбора в главном меню пункта ***Практика*** вам предоставляется возможность выбрать трассу, машину и погоду. Кроме того, здесь выбирается контроллер, настраиваются параметры графики и звука, а также виды помощи при вождении. В этом режиме вы можете включать и отключать следующие опции:

***Личная практика*** – вы можете тренироваться как вместе с другими участниками, управляемыми компьютером, так и в одиночку.

## ЗАЕЗД НА ВРЕМЯ

В этом режиме вы соревнуетесь только со временем. Ваша задача – стараться улучшить его, при этом изображение машины соперника показывается в виде прозрачного силуэта, через который можно спокойно проехать. В этом режиме возможно включение и отключение следующих опций:

***Пропустить выезд*** – вы начинаете свой заезд на время стартом с хода , не тратя времени на прогревочный круг. Имейте в виду, что шины при этом прогреваются автоматически – для наилучшего сцепления на первом быстром круге.

***Постоянно*** – в этом режиме вы постоянно пытаетесь улучшить один и тот же показатель времени на круге, который вы сохранили раньше или загрузили на компьютер. Если эта опция отключена, то время, которое вы пытаетесь побить, будет изменяться каждый раз, когда вы превзойдете предыдущий рекорд.

***Показывать траекторию*** – включив отображение идеальной траектории для данной трассы, вы сможете запомнить правильные линии входа в повороты и проанализировать расположение зон разгона и торможения.

## ГОНОЧНЫЙ УИК-ЭНД

В отдельной гонке вы соревнуетесь с пилотами, управляемыми компьютером. Гоночный уик-энд включает в себя 2 сессии практики, 2 квалификации, утренний разогрев и собственно гонку. Вы можете отказаться от практики, квалификации и разогрева, чтобы сразу попасть на стартовую решетку.

После выбора в главном меню пункта ***Гоночный уик-энд*** вы имеете возможность выбрать трассу, машину и погодные условия. Кроме того, можно выбрать контроллер, настроить параметры графики, звука и видов помощи при вождении.
Чтобы начать гоночный уик-энд, нажмите кнопку ***Гонка***, расположенную в правом нижнем углу экрана.



## 24-ЧАСОВЫЕ ГОНКИ

Каждая из шести 24-часовых гонок, представленных в GTR 2, – настоящее испытание вашего мастерства и выносливости. Такая гонка является полным четырехдневным циклом, который венчается изнурительной 24-часовой гонкой. Вы сможете ощутить реалистичную смену дня и ночи и изменение погодных условий, влияющее на поведение машины на трассе.

Можно также выбрать масштабирование времени, то есть определить, сколько реальных часов будет длиться гонка. 24 часа будут сжаты в тот интервал времени, который вы определите.

После того как вы выбрали автомобиль и трассу, нажмите кнопку ***Продолжить***. По умолчанию вы попадете на первую практику уик-энда, который состоит из двух сессий практики, двух квалификаций и разогрева. Чтобы пропустить какие-либо заезды, нажмите кнопку ***Перейти***, расположенную в правой части экрана.

Сама гонка начинается в субботу, в 16:00. Машины располагаются на стартовой решетке в соответствии с результатами квалификации, так что, если вы ее пропустили, придется начать гонку с последнего ряда. Вы можете изменить настройки машины или сразу нажать кнопку ***Гонка***. В ходе гонки можно совершить любое количество пит-стопов.

Гонка заканчивается, когда первый пилот пересечет финишную линию после 16:00 воскресенья. Машины, находящиеся с лидером на одном круге, будут классифицированы в соответствии с порядком пересечения линии финиша. Пилоты, отстающие на круг или больше, завершают гонку на том же круге, что и лидер.

## ЧЕМПИОНАТЫ

Вы можете участвовать как в чемпионате, который является копией реальной гоночной серии FIA-GT, так и в дополнительных чемпионатах.

## ОФИЦИАЛЬНЫЙ ЧЕМПИОНАТ



Вам предоставляется возможность участвовать в чемпионате FIA-GT сезона 2003/2004 гг. Гонки будут проходить на тех же трассах и в том же порядке, что и реальные гонки соответствующего сезона. Автомобиль, которым вы будете управлять, выбирается на соответствующем экране.

Каждый этап официального чемпионата включает две сессии практики, две квалификации и разогрев. Машину можно настраивать в любой момент до начала гонки.

Позиция на стартовой решетке определяется по лучшему из двух результатов квалификации.

Для официального чемпионата доступно изменение следующих опций:

- Процент дистанции гонки по отношению к реальной величине
- Процент длительности гонки для ***24 часов Спа***
- Настройки погоды
- Классы, представленные на трассе (GT, NGT, полная решетка)
- Количество управляемых компьютером соперников
- Уровень мастерства соперников
- Наличие / отсутствие машины безопасности в случае крупных аварий
- Степень износа резины
- Степень расхода топлива
- Поломки
- Вкл. / Выкл. флаги

Гонка заканчивается, когда первый пилот пересечет финишную линию. Машины, находящиеся с лидером на одном круге, будут классифицированы в соответствии с порядком пересечения линии финиша. Отставшие на круг или больше завершат гонку на том же круге, что и лидер.

## ОСОБЫЕ ЧЕМПИОНАТЫ

В начале игры большинство особых чемпионатов закрыто (их названия написаны серым цветом). Если вы щелкнете название закрытого чемпионата, в окошке справа от него появится информация о том, что необходимо сделать для его открытия. Открывать особые чемпионаты можно, выполняя задания в школе вождения. Если вы нажмете кнопку ***Открыть***, то попадете в школу вождения, где сможете выполнить необходимые упражнения. Каждый особый чемпионат состоит из нескольких коротких гонок, за выигрыш в которых вы получаете очки и открываете различные модификации трасс. Для этих гонок условия проведения, например погода и порядок старта, определены по умолчанию. Если вы открыли модификацию трассы, то в дальнейшем можете выбирать ее в режимах ***Практика***, ***Заезд на время*** и ***Гоночный уик-энд***.

# ВЫБОР АВТОМОБИЛЯ И ТРАССЫ

В игре представлены все машины, участвовавшие в чемпионатах 2003 и 2004 годов, и все трассы, на которых проводились соревнования. В режимах ***Практика***, ***Заезд на время*** и ***Гоночный уик-энд*** вы можете выбрать любую из стандартных трасс и любой из автомобилей. То же самое относится и к трассам, которые вы открыли, участвуя в особых чемпионатах. После выбора в главном меню режима игры необходимо выбрать машину и трассу в соответствующих разделах.

Сначала вы должны выбрать класс вашего автомобиля. Таким образом определяется набор машин, доступных вам и вашим компьютерным соперникам. После этого откройте раздел



***Модель***, чтобы увидеть список автомобилей в выбранном классе. В некоторых классах возможен выбор из нескольких машин одной модели. Раздел ***Просмотр*** позволяет детально ознакомиться с машинами.

В режиме ***24-часовых гонок*** вы можете выбрать любую из машин, которые на самом деле стартовали в выбранной гонке. Здесь также возможно наличие более чем одной машины определенной модели, поэтому конкретную машину, на которой вы будете стартовать, необходимо выбрать в разделе ***Просмотр***.

В режиме ***Официального чемпионата*** вы можете выбрать любую из машин, которые участвовали в чемпионате в выбранном году. Этапы также появляются в том порядке, в каком они следовали в соответствующем году.

В режиме ***Особого чемпионата*** вы можете выбрать машину только из списка, определенного для конкретного чемпионата. Трассы также установлены заранее, и каждая из них должна быть пройдена для перехода к следующему особому чемпионату.

## УРОВНИ СЛОЖНОСТИ (РЕЖИМЫ)

В GTR 2 доступны следующие уровни сложности:

***Новичок***: Этот уровень сложности для начинающих и тех, кто просто хочет покататься, не углубляясь в сложные настройки. Вы просто садитесь в машину и едете.

***Полу-про***: На этом уровне поведение машины реалистично, но есть возможность воспользоваться помощью при вождении, то есть уменьшить цену собственной ошибки по сравнению с уровнем сложности ***Симулятор***. Вы можете улучшить свое время на круге, настроив машину и показав филигранную технику вождения.

***Симулятор***: Этот уровень сложности обеспечивает максимальный уровень реалистичности. Машина ведет себя на трассе точно так же, как и в реальных соревнованиях. Опытные игроки могут настроить машину под свой стиль пилотирования.

В каждом из этих режимов помощь при вождении используется в разной степени. Более подробно каждая функция помощи описана в соответствующем разделе Школы мастерства. Включить или отключить эти функции вы можете в разделе ***Реализм***.

По умолчанию в начале игры установлен уровень сложности ***Новичок***. Если вы хотите выбрать другой уровень сложности, нажмите в главном меню кнопку ***Реализм*** и передвиньте бегунок, расположенный в верхней части экрана.

## ПОМОЩЬ ПРИ ВОЖДЕНИИ

Доступные виды помощи определяются настройками уровня сложности и типом контроллера. На уровне сложности ***Новичок*** доступны все функции помощи, в то время как ***Симулятор*** допускает использование только нескольких.

Вы можете настроить следующие варианты помощи при вождении:

***Помощь при рулении*** – помогает управлять машиной тем, кто играет на клавиатуре или геймпаде. ***(F1)***

***Помощь при торможении*** – помогает выполнить торможение в правильной точке. ***(F2)***

***Система стабилизации*** – помогает сохранять контроль над машиной. ***(F3)***

***Возврат на траекторию*** – возвращает вашу машину на трассу после разворота. ***(F4)***

***Повреждения*** – отключает получение повреждений при столкновении. ***(F5)***

***Автоматическое сцепление*** – автоматически включает и выключает сцепление, а также делает переключение передач более плавным. ***(F6)***

***Антипробуксовочная система*** – предотвращает пробуксовку колес. На некоторых уровнях сложности доступны два уровня антипробуксовочной системы, для переключения между ними пользуйтесь клавишей ***F7***.

***Антиблокировочная система*** – предотвращает блокировку колес при торможении. Полезная функция для тех, кто играет на клавиатуре. ***(F8)***

***Возвращение на трассу*** – при вылете с трассы у вас часто нет возможности быстро вернуться обратно (например, если вы окажетесь в песчаной ловушке, на мокрой траве или в кювете). С помощью функции ***Вернуться на трассу***, работающей как виртуальная бригада судей на трассе (только более резво), вы можете мгновенно продолжить гонку. Имейте в виду, что для использования этой функции машина должна быть абсолютно неподвижна. Вы можете присвоить функцию ***Вернуться на трассу*** любой клавише на клавиатуре или контроллере. Для этого выберите в меню пункт ***Управление*** / ***Клавиши*** / ***Игра***, после чего назначьте новую клавишу для функции Вернуться на трассу.

Функции помощи отображаются на дисплее, при этом те из них, которые недоступны для данного уровня сложности, окрашены в серый цвет.



# ИНФОРМАЦИЯ НА ДИСПЛЕЕ




1. Позиция
2. Следующая машина
3. Предыдущая машина
4. Круг
5. Лучший круг
6. Текущий круг
7. Разница во времени
8. Индикатор низкого уровня топлива
9. Индикатор высокой температуры двигателя
10. Индикатор пит-стопа – загорается, если вас позвали в боксы или вы должны заехать на пит-лейн, чтобы отбыть штраф

***Помощь***

11. Руление
12. Торможение
13. Стабилизация
14. Возвращение на траекторию
15. Повреждения
16. Переключение передач
17. Антипробуксовочная система
18. Антиблокировочная система
19. Спидометр
20. Тахометр
21. Индикатор передачи
22. Индикатор переключения



# МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА

В GTR 2 вы можете устраивать заезды со своими друзьями по локальной сети (LAN), по Интернету с помощью прямого соединения TCP/IP или по Интернету с помощью системы GTR 2.

Чтобы воспользоваться этими возможностями, выберите в главном меню пункт ***Локальная сеть*** или ***Интернет***.

## СОЗДАНИЕ НОВОЙ ИГРЫ

Чтобы создать новую игру, к которой могут присоединиться другие игроки, нажмите кнопку ***Хост***. Вы можете выбрать любую трассу и машины, которые будут доступны. По умолчанию устанавливаются машины, участвовавшие в чемпионатах 2003 и 2004 гг. Кроме того, вы можете установить уровень сложности гонки и дополнительные условия. Если вы хотите, чтобы к игре могли присоединиться только определенные игроки, установите пароль.

После того как вы выбрали необходимые настройки, нажмите кнопку ***Хост*** еще раз и введите название игры. Это поможет другим пользователям найти вашу игру.

После этого выбранная трасса загрузится, и вы окажетесь на ней в одиночестве, ожидая других игроков. Это могут быть как игроки из вашей локальной сети, так и из Интернета (если ваше интернет-соединение активно). Если вы хотите пригласить в игру конкретных людей, дайте им свой IP-адрес.
***Замечание***. Так как вы создаете игру, она должна загрузиться перед тем, как к ней смогут подключиться другие участники. Если вы не начали игру, другие игроки не будут ее видеть и не смогут к ней присоединиться.

## ПРИСОЕДИНЕНИЕ К УЖЕ СУЩЕСТВУЮЩЕЙ ИГРЕ

Чтобы присоединиться к уже созданной игре, сначала решите, будет ли это игра в вашей локальной сети или в Интернете. После выбора одного из этих вариантов GTR 2 начнет искать игру, к которой можно присоединиться. Через несколько секунд все активные игры появятся в списке.

Чтобы подключиться к игре, созданной в Интернете, вы должны знать IP-адрес сервера. Это уникальный адрес компьютера в Интернете (он состоит из четырех чисел, разделенных точками, например 233.101.23.80), и человек, создающий игру, должен сообщить его вам. После этого нажмите кнопку ***Добавить IP-адрес***, введите адрес в соответствующе поле и нажмите кнопку ***Продолжить***. GTR 2 начнет поиск игры на заданном адресе. Если игра будет найдена, она появится в списке.

Если вы ввели IP-адрес, но не нашли игру, проверьте адрес и нажмите кнопку ***Добавить IP-адрес*** еще раз. Если игра опять не появилась в списке, свяжитесь с тем, кто ее создал, и удостоверьтесь, что игра началась и вы вводите верный IP-адрес.

## ИГРА ПО ИНТЕРНЕТУ С ПОМОЩЬЮ СЛУЖБЫ GTR 2

В GTR 2 вы также можете использовать еще один способ игры по Интернету, который позволяет вам общаться и соревноваться с другими людьми. Чтобы запустить службу игры по Интернету GTR 2, выберите пункт ***Интернет*** в главном меню.

Введите ключ для игры по сети, который поставляется вместе с игрой (это необходимо сделать только один раз), после чего вы попадете на экран входа в систему. Если вы пользуетесь службой в первый раз, вам следует зарегистрироваться.

## РЕГИСТРАЦИЯ

Выберите пункт ***Регистрация*** и введите основную информацию, необходимую для создания учетной записи. Эта информация включает в себя имя пользователя, пароль и его подтверждение и адрес вашей электронной почты. После того как вы получите подтверждение регистрации, вы сможете войти в систему.

Ваше уникальное имя пользователя для игры по Интернету не зависит от настроек профиля игрока, это всего лишь идентификатор в системе. Какое бы имя вы ни взяли, описывать вас будет выбранный профиль игрока. Когда вы находитесь в системе, другие игроки смогут узнать вас по имени пользователя. Когда начнется гонка, ее участники будут видеть только данные вашего профиля.

***Важно:*** *Внимательно отнеситесь к выбору имени пользователя и пароля. В случае если вы забудете их, вы не сможете войти в систему.*

## СПИСОК ИГР

В этом списке отображается информация обо всех идущих играх: название игры (имя того, кто ее создал), место проведения гонки (трасса), текущее количество игроков и пинг игры.

Кроме того, вы также можете просмотреть подробную информацию об игре. Для этого выберите игру из списка и нажмите кнопку ***Правила***.

Если вы хотите создать игру, к которой смогут присоединиться другие пользователи, нажмите кнопку ***Хост*** и задайте параметры игры. Вы можете выбрать любую трассу, которая была открыта во время одиночной игры. После того как вы создали игру, она будет видна остальным пользователям в системе.

## УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

При входе в систему игра автоматически определит установленный вами уровень сложности (Новичок, Полу-Про или Симулятор), после чего вы будете видеть игры и пользователей только с соответствующим уровнем. Эта проверка происходит каждый раз при входе в систему. Вы можете изменить уровень сложности в разделе ***Реализм***.



### СПИСОК ИГРОКОВ

В этом списке отображаются имена пользователей, подключенных в данный момент к службе для игры по Интернету GTR 2. Их текущий статус (в сети / участвует в игре) будет показан рядом с именем пользователя. Если игрок участвует в гонке, ее название отобразится рядом с именем игрока, в противном случае в этой колонке в треугольных скобках будет указано название чата, в котором находится игрок.
***Пример:*** *< MAIN (ENG) >*

### ЧАТ

Все пользователи, подключенные к системе, имеют возможность общаться с помощью чата. Вы можете разговаривать с другими игроками, не участвующими в гонках, знакомиться с ними, назначать гонки и т. п.

Вы также можете создать свой собственный чат и установить для входа в него пароль. Нажмите кнопку ***Создать***, введите параметры чата (имя, приветствие, пароль), и он появится в списке чатов. Теперь другие пользователи будут его видеть и смогут к нему присоединиться.

Если вы хотите узнать, как создавать выделенный сервер, ознакомьтесь с файлом GTR 2_dedicated_server.txt, который находится на установочном диске.

Если вы используете брандмауэр и создаете сервер для игры в GTR 2, вы должны открыть UDP-порты 34297 и 34298 и TCP-порт 34347. Более подробно об этом смотрите в файле GTR 2_Server_Hosting.txt, находящемся в директории игры.

## ПИТ-СТОПЫ

Когда вы въезжаете на пит-лейн, автоматически включается ограничитель скорости, который не позволяет вам превысить максимально разрешенную скорость 60 км/ч. Не забудьте снизить скорость перед въездом на пит-лейн, иначе вы будете оштрафованы за ее превышение.

Машина автоматически направляется в свои боксы, вам остается только двигаться с правильно выбранной скоростью и вовремя затормозить, чтобы дозаправка и обслуживание машины прошли без проблем. Если вы не успеете остановиться вовремя, то проскочите свои боксы и потеряете время на то, чтобы вернуться в них.

Покидая боксы, обратите особое внимание на работу рулем и педалью газа, чтобы направить машину к выезду на трассу. Осмотритесь или посмотрите в зеркала, чтобы удостовериться в отсутствии других машин и, следовательно, в безопасности выезда.

При въезде на пит-лейн камера автоматически переключится на вид из кабины. При выезде настройки вида автоматически восстановятся, а ограничитель скорости отключится.

## ПРАВИЛА И РЕГЛАМЕНТ

### ФЛАГОВАЯ СИГНАЛИЗАЦИЯ

***Синий флаг*** – показывается гонщику, который не дает обогнать себя на круг. Первый раз он означает предупреждение. Если флаг вывешен во второй раз, гонщик должен немедленно уступить дорогу. Наконец, если флаг вывешен в третий раз, гонщик наказывается штрафом stop&go.

***Желтый флаг*** – пилоты обязаны снизить скорость, любые обгоны запрещены, поскольку впереди по трассе опасность.

***Штраф stop&go*** – если гонщик получил этот штраф, у него есть 3 круга, чтобы заехать на пит-лейн и простоять там в течение 10 секунд. При этом запрещено проводить какое-либо обслуживание машины (дозаправку, смену резины). Если в течение трех кругов пилот не выполнит указанные действия, он будет дисквалифицирован.

### СКОРОСТЬ НА ПИТ-ЛЕЙНЕ

Зона ограничения скорости на пит-лейне (60 км/ч, или 37 миль/ч) располагается от входного до выходного светофора, если иное не обозначено знаком или белой линией.

## ОЧКИ

Начисление очков в чемпионате FIA GT происходит по следующей схеме:
1-е место – 10 очков
2-е место – 8 очков
3-е место – 6 очков
4-е место – 5 очков
5-е место – 4 очка
6-е место – 3 очка
7-е место – 2 очка
8-е место – 1 очко

Места на финише и количество очков для машин классов GT и N-GT определяются раздельно. Машины разных классов не соревнуются друг с другом. В каждом классе очки получают первые 8 финишировавших. Например, машина класса GT, финишировавшая первой, получает 10 очков, и машина класса N-GT, финишировавшая на той же позиции, также получает 10 очков. Таким образом, и в классе GT, и в классе N-GT есть свой победитель.



## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА НАЧИСЛЕНИЯ ОЧКОВ ДЛЯ ГОНКИ 24 ЧАСА СПА

В 24-часовой гонке вы можете заработать в 2 раза больше очков по сравнению с обычными гонками. Система начисления очков представлена в следующей таблице:

| Позиция | После 6 часов (100%)<br>3 часа (50%) | После 12 часов (100%)<br>6 часов (50%) | После 24 часов (100%)<br>12 часов (50%) |
|---|---|---|---|
| 1 | 5 | 5 | 10 |
| 2 | 4 | 4 | 8 |
| 3 | 3 | 3 | 6 |
| 4 | 2,5 | 2,5 | 5 |
| 5 | 2 | 2 | 4 |
| 6 | 1,5 | 1,5 | 3 |
| 7 | 1 | 1 | 2 |
| 8 | 0,5 | 0,5 | 1 |

## ВЕСОВОЙ ГАНДИКАП

Смысл весового гандикапа (балласта) в том, чтобы обострить борьбу, сделав машины тех, кто выигрывает, медленнее. Это дает шанс на победу пилотам на не самых быстрых машинах или, по крайней мере, уменьшает разницу между лучшими и худшими. Дополнительная нагрузка по-разному влияет на машину: может увеличиваться износ шин или расход топлива, ухудшаться сцепление с дорогой или ускорение, нарушаться развесовка. Дополнительные 80 кг могут значительно изменить поведение машины и ощущения от управления ею.

Весовой гандикап добавляется к весу автомобиля после окончания гонки, в зависимости от позиции на финише.

Машина пилота, который постоянно финиширует в тройке призеров, будет нагружаться до тех пор, пока масса балласта не достигнет максимально допустимой для данного класса автомобилей (80 кг для GT и 50 кг для N-GT). Если машина, нагруженная балластом, не финиширует в тройке призеров, его масса будет уменьшена, опять же в зависимости от позиции на финише (минимально до 0 кг).

В гонке ***24 часа Спа*** весовой гандикап не используется. Весь балласт, полученный ранее, аннулируется. Однако по результатам 24-часовой гонки он будет начислен. Этот вес прибавится или отнимется от веса, имевшегося по результатам предыдущей гонки, и полученный гандикап будет использован в состязании, которое последует непосредственно за гонкой 24 часа Спа.

Таблица начисления весового гандикапа по итогам гонки приведена ниже:

| GT | N-GT |
|---|---|
| 1-е место +40 кг | 1-е место +20 кг |
| 2-е место +30 кг | 2-е место +15 кг |
| 3-е место +20 кг | 3-е место +10 кг |

Если по итогам гонки не начисляются очки в зачет чемпионата, не начисляется также и весовой гандикап. Если по итогам гонки начисляются половинные очки в зачет чемпионата (в том случае, если гонка была остановлена), размер весового гандикапа также делится пополам.

Весовой гандикап снимается или уменьшается только в том случае, если машина не финиширует в тройке призеров в последующих гонках.

Если машина по каким-либо причинам не финишировала, ее весовой гандикап уменьшен не будет. Балласт может уменьшаться только на машинах, которые прошли всю гонку.

Весовой гандикап уменьшается согласно таблице, приведенной ниже:

| GT | N-GT |
|---|---|
| 4-е место –20 кг | 4-е место –10 кг |
| 5-е место –30 кг | 5-е место –15 кг |
| 6-е место –40 кг | 6-е место –20 кг |
| 7-е место –40 кг | 7-е место –20 кг |
| 8-е место –40 кг | 8-е место –20 кг |
| и так далее до последнего места | и так далее до последнего места |

В каждом классе машина, не участвующая в чемпионате по полной программе, будет догружена балластом в соответствии со следующей таблицей (без учета 24-часовой гонки):

| GT | N-GT |
|---|---|
| На 3-й гонке чемпионата +20 кг | На 3-й гонке чемпионата +10 кг |
| На 4-й гонке чемпионата +30 кг | На 4-й гонке чемпионата +14 кг |
| На 5-й гонке чемпионата +40 кг | На 5-й гонке чемпионата +20 кг |
| На 6-й и последующих гонках чемпионата +60 кг | На 6-й и последующих гонках чемпионата +30 кг |



# ГЛОССАРИЙ

***Амортизатор*** – в игре возможна настройка параметров ходов сжатия и отбоя при малых и больших скоростях движения амортизатора.

***Апекс*** – точка поворота, в которой колеса автомобиля максимально близко подходят к внутренней части поворота; или та точка, в которой прекращается вход в поворот и начинается выход из него.

***Воздуховоды*** – каналы, используемые для регулировки температуры тормозов. Слишком холодные или горячие тормоза менее эффективны и не позволяют остановить / замедлить автомобиль.

***Дифференциал*** – узел, регулирующий скорость вращения и раздачу крутящего момента на каждое колесо задней оси в отдельности.

***Дроссель*** – акселератор.

***Занос задней оси*** – задние колеса в повороте теряют сцепление с дорогой раньше передних. Создается ощущение, что машина слишком резко реагирует на поворот руля.

***Кастер*** – угол продольного наклона оси поворотной стойки. От величины кастера зависит курсовая устойчивость. Если величина кастера положительна, то курсовая устойчивость увеличивается, однако чересчур большая величина затрудняет руление.

***Квалификация*** – серия заездов перед гонкой, в которых определяется стартовая расстановка.

***Кольцо*** – трасса для кольцевых гонок.

***Контрольная точка*** – точка на трассе или за ее пределами, которую пилот использует как ориентир при выполнении таких действий, как торможение, выбор апекса, разгон и т. д.

***Крошка*** – кусочки резины и другой мусор, вылетающий из-под колес.

***MoTeC*** – программа, которая регистрирует все параметры движения.

***Позднее торможение*** – торможение, осуществляемое при прохождении поворота. Часто торможение осуществляется левой ногой, а правой ногой пилот регулирует развесовку машины с помощью газа.

***Поул-позиция*** – первое место на стартовой решетке гонки.

***Пятно контакта*** – та часть поверхности покрышки, которая в данный момент времени находится в контакте с дорогой. Размер пятна контакта изменяется в зависимости от сил, действующих на машину.

***Развал*** – измеряемая в градусах величина, показывающая, насколько верхняя часть колеса отклонена внутрь (отрицательный развал) или наружу (положительный развал). При отрицательном развале верхняя часть колеса направлена к центру машины, что улучшает сцепление в поворотах. Положительный развал встречается реже, так как улучшает управляемость на прямой, но ухудшает сцепление в поворотах. В кольцевых гонках встречается только отрицательный развал.

Настройку развала лучше всего производить, ориентируясь на температуру шин. Температура внутри должна быть на 7–10° выше, чем снаружи; сзади немного ниже, чем спереди. Величина развала должна изменяться в зависимости от типа подвески и характеристик поперечной устойчивости (пружины, стабилизатор поперечной устойчивости), которые были выбраны при настройке машины. Чем жестче стабилизатор поперечной устойчивости, тем меньше должна быть величина отрицательного развала. Чем менее эффективна подвеска, тем больше должна быть величина отрицательного развала.

***Расхождение*** – положение, при котором расстояние между передними частями колес на одной оси больше, чем между задними частями этих колес. Это выглядит так, как будто передние колеса пытаются уехать одно от другого.

***Решетка*** – стартовая решетка; расстановка машин на трассе, согласно которой они начинают гонку.

***Скорость входа*** – скорость машины при входе в поворот. Если пилот входит в поворот на правильной скорости и в правильной точке, то апекс и выход из поворота будут пройдены на максимально возможной скорости.

***Скорость выхода*** – скорость машины при выходе из поворота. Чем выше скорость на выходе из поворота, тем выше скорость на последующей прямой.

***Снос передней оси*** – передние колеса в повороте теряют сцепление с дорогой раньше задних. Создается ощущение, что машина плохо реагирует на поворот руля.

***Схождение*** – положение, при котором расстояние между передними частями колес на одной оси меньше, чем между задними частями этих колес. Это выглядит так, как будто передние колеса пытаются наехать одно на другое.

***Сцепление*** – способность шин держать дорогу.

***Тормозной баланс*** – отношение тормозного усилия, создаваемого передними и задними тормозными механизмами. В идеале при прохождении поворотов необходимо добиться правильного распределения сцепления между передней и задней осями. При торможении передняя и задняя части машины должны получать тормозное усилие в зависимости от загрузки соответствующих осей.

***Траектория*** – путь, по которому машина проходит трассу. При прохождении поворота идеальная траектория должна использовать всю ширину трассы. Идеальная траектория зависит от машины, трассы и внешних условий.



# ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей осуществляется по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.

Часы работы службы технической поддержки: 9:00–23:00 по рабочим дням, 10:00–20:00 по субботам, кроме праздничных дней. Часы работы могут измениться. Об изменениях смотрите на сайте www.nd.ru в разделе ***Пользователям***.

Будьте готовы сообщить специалисту службы технической поддержки свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках и следующие данные о своем компьютере:

- Операционная система
- Тип процессора и его частота
- Модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства
- Модель и изготовитель устройства для чтения компакт-дисков или DVD-дисков
- Объем оперативной памяти

При этом по возможности постарайтесь находиться перед экраном своего компьютера.

При необходимости будьте готовы переслать файл диагностики DirectX и информацию о своем компьютере по электронной почте: support@nd.ru.

Для создания файла диагностики необходимо:

1. Запустить ярлык ***Диагностика DirectX***, который вы можете найти в программной группе ***Техническая поддержка***.

2. В открывшемся окне перейти на закладку ***Экран*** (Display) и провести тесты ***DirectDraw***, ***Direct3D***.

3. Перейти на закладку ***Звук*** (Sound) и провести тест ***DirectSound***.

4. Нажать кнопку ***Сохранить все сведения...*** (Save All Information...) и указать место на диске для сохранения текстового файла.

Для получения информации о компьютере необходимо:

1. Запустить ярлык ***Сведения о системе***, который вы можете найти в программной группе Т***ехническая поддержка***.

2. В появившемся окне выбрать ***Файл*** (File) / ***Экспорт*** (Export), указать какое-либо имя файла и сохранить. Сохраненный файл лучше заархивировать (сжать) – он может быть довольно большим.

GTR 2 FIA GT Racing Game - Производство AAA Capital Game Production and Sales GmbH & Co. Fonds Nr. 1 KG - © SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB, 2006. Издается 10TACLE PUBLISHING GMBH. Разработка компании SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. Все права защищены. Все остальные торговые марки являются собственностью их законных владельцев. По официальной лицензии FIA GT CHAMPIONSHIP. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru.







